KPatience'i käsiraamat

Paul Olav Tvete
Maren Pakura
Stephan Kulow
Korrigeerija: Mike McBride
Arendaja: Paul Olav Tvete
Arendaja: Stephan Kulow
Tõlge eesti keelde: Marek Laane

Sisukord

1 Sissejuhatus **5**

2 Kuidas mängida **6**

3 Mängureeglid, strateegia ja nõuanded **7**

3.1 Üldised reeglid 7

3.2 Konkreetsete mängude reeglid 9

3.2.1 Klondike 9

3.2.2 Vanaisa 9

3.2.3 Ässad välja 9

3.2.4 Freecell 10

3.2.5 Mod3 10

3.2.6 Mustlane 10

3.2.7 48 11

3.2.8 Lihtsameelne Siim 11

3.2.9 Yukon 11

3.2.10 Vanaisa kell 11

3.2.11 Golf 12

3.2.12 Ämblik 12

4 Liidese tutvustus **13**

4.1 Menüü Mäng 13

4.2 Menüü Liikumine 14

4.3 Menüü Seadistused 14

4.4 Menüü Abi 15

5 Korduma kippuvad küsimused **16**

6 Autorid ja litsents **17**

A Paigaldamine **18**

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine 18

B Indeks **19**

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu KPatience versiooni 3.6.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
kaardimäng

MÄNGIJATE ARV:
Üks

Kaardimängu Patience mängimiseks läheb vaja, nagu selle ingliskeelne nimigi ütleb, kannatust. Lihtsamate mängude puhul, kus mängu käik sõltub ainult sellest, kuidas kaardipakk on segatud, on kannatus ka ainus asi, mida sul tõeliselt vaja läheb.

Kuid kannatust läheb vaja ka siis, kui kavatsed ellu viia oma võiduka strateegia.

Kõigile mängudele on ühine see, et sul tuleb seada kaardid neid liigutades ja ümber asetades kindlasse järjekorda.

Peatükk 2

Kuidas mängida

> EESMÄRK:
> korraldada kaardid võimalikult väheste käikudega mastide kaupa ümber.

KPatience pakub väga mitmesuguseid kaardimänge, mistõttu päris kõigile ühtmoodi sobivat õpetust ei saagi koostada. Seepärast tasub uurida mängureeglitest, strateegiast ja nõuannetest kõneleva osa vastavat sektsiooni, enne kui asud mõne tundmatu mängu kallale.

Põhimõtteliselt on solitaire'i tüüpi mänge kaht liiki: ühtedes tuleb kaardid korraldada värvi järgi, teistes värve vaheldades. Seda, kumba liiki mänguga on tegu, saab kindlaks teha kas või katseeksituse meetodil. Kui see on selge, on ka ülejäänu lihtne: korralda lihtsalt kaardid nii, et kokku satuksid need, mis kokku sobivad.

Hoia siiski algusest peale silm peal kaardipakil. Ära hakka uisapäisa üksikuid kaarte siia-sinna tõstma, vaid uuri hoolikalt, kas kuskil on koht, kuhu mõni kaart kindlasti peab sobima.

Lisaks tasub silm peal hoida olekuribal. Kõigis mängudes on olemas lahendaja, mis annab teada, kas parajasti mängitav mäng on võidetav või mitte. Kui näed, et lahendaja ei suuda mängu edukalt lõpetada, on üpris usutav, et ka sina seda ei suuda. Sel juhul oleks vahest mõttekam kas mäng uuesti käivitada või alustada üldse uut mängu.

> MÄRKUS:
> Selliste kaardimängude mängimine parandab tunduvalt tähelepanuvõimet ning aitab paremini keskenduda.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Üldised reeglid

Iga mäng sisaldab vähemalt üht 52-kaardilist pakki. Igas pakis on neli masti:

	Risti
	Poti
	Ärtu
	Ruutu

Igas mastis on järgmised kaardid: äss, kaks, kolm, neli, viis, kuus, seitse, kaheksa, üheksa, kümme, soldat, emand ja kuningas.

Kokku teeb see mastirea. Need jagunevad pärismastireaks ja pseudomastireaks. Pärismastirida tähendab üht masti tervikuna (nt. ruutu), pseudomastirida aga seda, et mastireas vahelduvad värvid musta (risti ja poti) ning punase (ärtu ja ruutu) vahel.

Kui rida ei ole täielik, nimetatakse seda osareaks.

Tüüpilises kaardimängus on vaid mõned elemendid, mida kirjeldame allpool.

1. Algpakk

Iga mängu alguses on kaardid mänguväljal segamini. Kuid mitte igas mängus ei jagata kõiki kaarte välja, vaid mõned on jäetud pakki. Selle leiab mänguväljalt enamasti üsna lihtsalt üles, kuivõrd see on peaaegu kõigis mängudes ainuke pakk väljal, mis on mängija poole seljaga.

2. Heitepakk

Paljudes mängudes kasutatakse heitepakki, millesse lähevad algpakist võetud kaardid. Tavaliselt põhjustab klõps algpakil selle pealmise kaardi ümberkeeramise ning asetamise heitepakki, mille järel seda saab mängus kasutada.

3. Lõpp-pakk

Lõpp-pakid on koht, kuhu kaardid peavad viimaks jõudma. Reeglina saab mäng läbi siis, kui kõik kaardid on korrektses järjekorras asetatud lõpp-pakkidesse. Lõpp-pakkide arv ja kaartide vajalik järjekord erinevad mänguti.

Enamikus mängudes on lõpp-pakid algul tühjad. Kui valida menüüst või tööriistaribalt **Paiguta**, uurib KPatience kõigis pakkides kõiki võimalusi ja liigutab lõpp-pakkidesse nii palju kaarte kui võimalik. Kui sisse on lülitatud **Automaatkäikude lubamine**, sooritab KPatience paigutamise alati, kui see on üldse võimalik.

4. Mängupakid

Need on pakid, kus tegelikult käib kaartide ümberjagamine. Milliseid reegleid seejuures järgitakse, sõltub mängust. Mõnes on näha kõik kaardid, mõnes ainult pealmine. Mõned lubavad eemaldada ainult pealmise kaardi, mõned suvalise jne.

3.2 Konkreetsete mängude reeglid

3.2.1 Klondike

Klondike on usutavasti kuulsaim kaardimäng — eriti seepärast, et see käib kaasas ühe sageli kasutatava operatsioonisüsteemiga. Seda mängitakse ühe kaardipakiga.

Klondike'i eesmärk on seada kõik kaardid kasvavasse pärismastiritta. Tavaliselt läheb see üsna edukalt niipea, kui kõik kaardid on jõudnud mängupakkidesse.

Osaread mängupakkides peavad olema kahanevad, kaardid võivad aga olla vahelduva värviga (must punasel ja vastupidi). Liigutada saab terveid osaridu või ka osa sellest, kui selle esimene kaart sobib mõne muu mängupaki peale.

Tühjaks jäänud mängupaki väljale saab asetada kuninga või kuningaga algava osarea.

Algpakil klõpsates liigutatakse üks kaart heitepakki, kust selle saab liigutada mängu- või lõpp-pakki. Kui algpakk on tühjaks saanud, saab kogu heitepaki uuesti algpakiks moondada, klõpsates tühjaks jäänud algpaki väljal.

Algpaki kaarte võib läbi lapata nii palju, kui süda lustib.

3.2.2 Vanaisa

Seda mängu tutvustas KPatience'i esialgsele loojale Paul Olav Tvetele tema vanaisa, millest tuleneb ka selle nimi. Teadaolevalt ei ole teisi samasuguseid mänge olemas.

Vanaisas on üks kaardipakk jagatud seitsmele väljale, mõned kaardid on mängu alguses seljaga.

Eesmärk on seada kõik kaardid pärismastiridadena kasvavas järjekorras lõpp-pakkidesse.

Liigutada saab iga paki iga kaarti, kui see sobib mõne muu kaardiga, luues kahaneva osarea. Nii saab asetada poti viie poti kuuele sõltumata sellest, mitu kaarti poti viie peal asub. Kuid poti kuus peab olema oma paki pealmine kaart.

Vabaks jäänud väljale võib asetada kuninga (taas ei ole oluline, kas selle peal on kaarte ja kui palju neid on).

Kui käike enam ei ole, võib kaardid ümber jagada. Ümberjagamine tähendab kaartide võtmist mängupakkidest (pakk paki haaval vasakult paremale) ning nende ümberjagamist algusmustri järgi (siksakiliselt varjatud kaartidega ridades ja seejärel vasakult paremale avatud kaartidega ridades). Pane tähele, et kaarte *ei* segata ning aluspakkide kaardid jäetakse puutumata. Ühes mängus võib kaarte ümber jagada ainult kaks korda.

Kuigi reeglid on päris lihtsad ja lubavad sooritada mitmekesiseid käike, ei ole mängu võitmine ometi lihtne ja pakub suurt naudingut.

3.2.3 Ässad välja

Sellel mängul on äärmiselt lihtsad reeglid, kuid seda pole sugugi lihtne võita. Seda mängitakse ühe kaardipakiga ning eesmärk on asetada kõik kaardid lõpp-pakki, välja arvatud ässad, nii et lõpuks oleks igal mänguväljal üks äss.

Lõpp-pakki saab klõpsates asetada iga paki ülemist kaarti, mis on sama värvi (nt. poti) ning väiksema väärtusega kui teine pealmine kaart (nt. poti kuus ja poti neli).

Kui ühtegi kaarti ei saa enam lõpp-pakki liigutada, saab igale mänguväljale asetada uue kaardi, klõpsates algpakil.

Vabaks jäänud väljale saab liigutada suvalise mängupaki pealmise kaardi. Sellise liigutamisega saab vabastada alumisi kaarte, et neid oleks võimalik lõpp-pakki asetada.

Automaatkäike selles mängus kasutada ei saa.

3.2.4 Freecell

Freecelli mängitakse ühe kaardipakiga. Vasakul ülal on neli vaba välja. Nende kõrval asub neli lõpp-pakivälja ning all kaheksa mänguvälja.

Mängu eesmärk on asetada kõik kaardid kasvavate pärismastiridadena lõpp-pakkidesse. See läheb enamasti korda, kui sa tead, kuidas mängida, sest Freecell on võidetav umbes 99,9% juhtudel (esimesest 32 000 variandist on ainult üks mittevõidetav - 11 982 nimelt, kui see sind huvitab).

Mänguväljadel tuleb luua kahanevaid osaridu, kus punased ja mustad mastid vahelduvad. Vabale väljale võib asetada suvalise kaardi.

Liigutada saab vaid üht kaarti, mis on mängupaki ülemine või asub vabal väljal. Osaridu saab liigutada vaid siis, kui on piisavalt vaba ruumi (vabu välju või vabu mänguvälju), kuhu asetada liigutatavaid kaarte.

Liigutatavate kaartide koguarv arvutatakse järgmiselt:

$$(\{\text{vabade väljade arv}\} + 1) * 2^{\{\text{vabade mänguväljade arv}\}}$$

Mängu võitmiseks on soovitatav vabastada osaridade loomisel võimalikult palju kaarte, mida saab kohe asetada lõpp-pakki (see tähendab esmalt ässad, siis kahed jne.).

Kui vähegi võimalik, tuleks hoida vabad väljad ja/või mänguväljad vabana, et luua võimalikult pikki osaridu.

3.2.5 Mod3

Mod3 mängitakse kahe kaardipakiga. Eesmärk on seada kõik kaardid ülemisse kolme ritta, kus tuleb luua ühest mastist osaread. Esimese rea osarida peab olema järjestuses 2-5-8-S, teine 3-6-9-E ja kolmandas reas peavad osaread olema 4-7-10-K. Mast peab igas osareas olema ühesugune, see tähendab, et ärtu kahe peale sobib ainult ärtu viis.

Neljas rida on korraga nii heitepakk kui mängupakk. Tühjale väljale võib asetada suvalise kaardi ülemisest kolmest reast või mõne mitme kaardiga neljanda rea paki ülemise kaardi.

Ässad saab panna ässade pakki algpaki kohal. Ässad osalevad mängus, pakkudes hea võimaluse luua vabu välju.

Kui kaarte enam liigutada ei saa, on võimalik lisada neljandasse ritta üks kiht kaarte, klõpsates algpakil.

Automaatkäike selles mängus kasutada ei saa.

3.2.6 Mustlane

Mustlast mängitakse kahe kaardipakiga. Eesmärk on asetada kõik kaardid kasvavatesse pärismastiridadesse.

Mängupakkides peavad olema kahanevad read ning punased ja mustad peavad vahelduma. Liigutada saab ainult osaridu või üksikuid kaarte. Vabale väljale võib asetada suvalise kaardi või osarea.

Kui enam ühtegi kaarti liigutada ei saa, katab klõps algpakil mänguvälja uue kaardikihiga.

Käigu tagasivõtmise võimalust kasutades saab mängu tublisti lihtsamaks muuta, sest mängus tuleb sul sageli valida mitme variandi vahel ning mõned neist võivad algpakile klõpsamise järel päris valeks osutuda.

3.2.7 48

48 mängitakse kahe kaardipakiga. Mängu eesmärk on asetada kõik kaardid pärismastiridadena lõpp-pakki.

Mängupakid peavad olema kahanevad ning mastist tuleb kinni pidada. See tähendab, et ärtu kuuele saab asetada ainult ärtu viit.

Liigutada saab ainult paki ülemist kaarti. Vabale väljale võib asetada suvalise kaardi.

Algpakil klõpsates ilmub kaart heitepakki, kust selle saab asetada mängupakki või lõpp-pakki (selle teeb KPatience sinu eest ära). Kui algpakk on tühjaks saanud, saab heitepaki kaardid tagasi algpakiks moondada. Seda saab aga vaid korra teha: kui algpakk saab teist korda läbi, on läbi ka mäng.

Selle mängu võitmine ei ole kuigi kerge, kuid natuke harjutades suudad kindlasti enamiku mänge võita, eriti kui kasutad aegajalt käigu tagasivõtmise võimalust oma ekslike otsuste parandamiseks, samuti KPatience'i otsuse parandamiseks asetada kaart või kaardid lõpp-pakki.

3.2.8 Lihtsameelne Siim

Lihtsameelset Siimu mängitakse ühe kaardipakiga. Eesmärk on asetada kõik kaardid pärismastiridadena lõpp-pakki.

Mängupakkides saad luua osaridu. Üldiselt ei ole vaja masti pärast muret tunda, kuid osaridu saab liigutada vaid siis, kui need on ühest mastist (nt. pakis teisena asetsevat poti kuut saab liigutada ainult siis, kui tema peal on poti viis, aga mitte siis, kui selleks on näiteks ruutu viis).

Kaarte saab lõpp-pakki liigutada alles siis, kui mastirea kõik 13 kaarti on mängupakis ritta saanud.

> SOOVITUS
> Võiksid püüda võimalikult ruttu eemaldada kaardid parempoolsetelt vähema kaartide arvuga mänguväljadelt, et saada vabu kohti, kuhu kaarte ridade loomise ajal puhverdada.
> Kui ruumi on rohkem tekkinud, võib vabadel väljadel luua ridu mastile vaatamata. Kui oled sellised read kokku saanud, on aeg sortida nad mastide järgi, et neid oleks võimalik liigutada lõpp-pakki.

3.2.9 Yukon

Yukonit mängitakse ühe kaardipakiga. Eesmärk on asetada kõik kaardid kasvavate pärismastiridadena lõpp-pakki.

Osaread mängupakkides peavad olema kahanevad ning punase ja musta masti vaheldusega. Liigutada saab iga kaarti sõltumata sellest, mitu kaarti tema peal asetseb. Nii saab asetada ärtu viie poti kuuele, kui viimane on mõne paki ülemine kaart.

Vabale väljale saab asetada suvalist masti kuninga (taas ei ole vahet, mitu kaarti tema peal asetseb).

3.2.10 Vanaisa kell

Vanaisa kell on lihtne kaardimäng ning pärast mõningast harjutamist peaksid suutma enamiku mänge võita. Seda mängitakse ühe kaardipakiga ning eesmärk on asetada kaardid kasvavate pärismastiridadena lõpp-pakki.

Lõpp-pakid asuvad paremal, koosnedes 12 kellakujuliselt seatud pakist. Üheksa asub kela 12, emand kella 3, kolm kella 6 ja kuus kella 9 juures.

Kella kõrval on kaheksa mängupakki, igas viis kaarti. Mängupakis saab luua kahanevaid osaridu ilma mastile vaatamata. Korraga saab liigutada vaid üht kaarti.

3.2.11 Golf

Golfi mängitakse ühe kaardipakiga. Eesmärk on liigutada kõik kaardid lõpp-pakki.

Golfi mänguväli on päris lihtne. Mängu alguses näed ülal seitset kaardirida, igas viis kaarti. All asuvad algpakk ja lõpp-pakk.

Golfi mängimine pole keeruline, aga nõuab kindlasti korralikku strateegiat. Liigutada saab kõiki mängupakkide pealmisi kaarte. Need tuleb asetada lõpp-paki pealmisele kaardile alanevas või ülenevas järjekorras, kusjuures mast ei ole oluline. Kui ühtegi kaarti enam lõpp-pakki viia ei saa, saab klõpsuga algpakile lisada sinna uue kaardi. Mäng saab läbi, kui kõik algpaki kaardid on välja jagatud ja ühtki käiku enam pole.

3.2.12 Ämblik

Ämblikku mängitakse kahe kaardipakiga. Kaardid on jaotatud kümnesse mängupakki, millest neljas on 6 ja kuues 5 kaarti. See jätab järgi 50 kaarti, mida saab kümnekaupa välja jagada, nii et iga jagamisega lisandub igale mängupakile üks kaart.

Mänguväljadel saab kaarti seada mis tahes mastist, aga väärtuselt ühe võrra suurema kaardi peale. Ühest mastist alanevat osarida võib ühest mängupakist teise liigutada.

Ämbliku eesmärk on seada kõik kaardid kuningast algavate alanevate pärismastiridadena mängupakkidesse. Kui selline mastirida valmis saab, eemaldatakse see akna alumisse vasakusse nurka.

Mängul on vastavalt sellele, mitu masti välja jagatakse, erinevad tasemed: lihtsal tasemel kasutatakse üht masti, keskmisel tasemel kaht ja raskel tasemel kõiki nelja. Lihtsal tasemel on võitmine suhteliselt hõlpus, raskel tasemel, nojah, seal peab ikka päris tugevasti pingutama ja ka siis ei pruugi välja tulla :-)

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüü Mäng

Mäng → Uus mäng... (Ctrl+Shift+N)

Naaseb mängu valimise ekraanile. Ühtlasi loobutakse sellega parajasti käimas olevast mängust.

Mäng → Uus jagamine (Ctrl+N)

Uue sama tüüpi mängu käivitamine. Ühtlasi loobutakse käimas olevast mängust.

Mäng → Uus jagamine numbri järgi... (Ctrl+D)

Uue mängu käivitamine mängu tüübi ja numbri järgi. Ühtlasi loobutakse käimasolevast mängust.

KPatience annab igale mängule unikaalse identifitseerimisnumbri (mida kasutatakse seesmiselt juhusliku paki valimiselt esialgse jagamise ajal). See valik võimaldab mängida mõnda huvitama hakanud mängu või eriti keerulist ja rasket mängu, mida näiteks sõber soovitas. Erilise pühendumisega mängijad võivad aga näiteks soovida KPatience'i põhjalikult "lüüa", mängides järjest ära kõigi mängutüüpide kõik 2 147 483 647 jaotust.

Pane tähele, et Freecelli puhul kattuvad KPatience'i mängunumbrid nendega, mida kirjeldab Freecelli KKK.

Mäng → Käivita mäng uuesti (F5)

Taastab aktiivse mängu algjaotuse.

Mäng → Ava... (Ctrl+O)

Laadib salvestatud mängu. Ühtlasi loobutakse sellega parajasti käimas olevast mängust.

Mäng → Ava viimati kasutatud → Viimati kasutatud failide loend

Viimati kasutatud salvestatud failide loend kasutamise järjekorras. Mängu valimisel see laaditakse. Ühtlasi loobutakse sellega parajasti käimas olevast mängust.

Mäng → Salvesta kui... (Ctrl+S)

Aktiivse mängu salvestamine kettale.

Mäng → Statistika

Mitmesuguse statistika näitamine sinu saavutuste kohta mängutüüpide kaupa.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KPatience'i töö.

4.2 Menüü Liikumine

Käik → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Tühistab viimase käigu.

Käik → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)

Sooritab uuesti käigu, mille tühistasid viimati käsuga **Võta tagasi**.

Käik → Vihje (H)

Mõningad vihjed võimalike käikude kohta, kui mängija ei suuda neid enam ise välja mõelda. Kaardid, mida on võimalik liigutada teise pakki, tõstetakse ajutiselt esile.

Käik → Demo (D)

Käivitab demo. Demorežiimis püüab KPatience kaardid sinu eest lahti mängida. Sama toimingu valimine teist korda lõpetab demorežiimi.

Käik → Võta (Tühik)

Võtab kaardi algpakist ja liigutab selle heitepakki. Seda toimingut saab kasutada ainult mõningates mängudes.

Käik → Jaga uus rida (Return)

Võtab mitu kaarti algpakist ja liigutab need heitepakki. Seda toimingut saab kasutada ainult mõningates mängudes.

Käik → Jaga uuesti (R)

Kogub kõik mängu jäänud kaardid ja jagab need uuesti ilma kaarte segamata Seda toimingut saab kasutada ainult mõningates mängudes.

4.3 Menüü Seadistused

Seadistused → "Mängu tüübi" valikud → Mängu tüübile omaste valikute loend.

Aktiivsele mängutüübile omaste valikute loend. See on kasutusel ainult mõningates mängudes (Klondike ja Ämblik).

Seadistused → Muuda välimust... (F10)

Avab dialoogi, kus saab valida kasutatava kaardipaki ja mängu teema.

Seadistused → Automaatkäikude lubamine

Lülitab sisse kaartide automaatse liigutamise lõpp-pakkidesse, kui see on võimalik.

Seadistused → Lahendaja lubamine

Lülitab sisse automaatse lahendaja kasutamise. Kui see on sisse lülitatud, püüab lahendaja järjepidevalt kindlaks määrata, kas aktiivne mäng on võidetav. Protsessori või aku koormuse vähendamise huvides on mõistlik lahendaja välja lülitada.

Seadistused → Oleku meelespidamine väljumisel

Lülitab sisse mänguseisu automaatse salvestamise KPatience'i töö lõpetamisel. Kui see on sisse lülitatud, laadib KPatience rakenduse järgmisel käivitamisel automaatselt varasema mängu selles seisus, nagu see pooleli jäi.

Seadistused → Tööriistariba näitamine

Näitab või peidab tööriistariba..

Seadistused → Olekuriba näitamine

Näitab või peidab olekuriba.

4.4 Menüü Abi

Abi → Sisukord... (F1)

Käivitab KDE abisüsteemi ja avab KPatience abimaterjali (käesoleva käsiraamatu).

Abi → Mis see on? (Shift+F1)

Muudab hiirekursori noole ja küsimärgi kombinatsiooniks. Klõpsates nüüd mõnel KPatience elemendil, avaneb väike abiaken (kui see on antud elemendi kohta olemas), mis selgitab elemendi funktsiooni.

Abi → Vaheta rakenduse keelt...

Avab dialoogi, kus saab muuta rakenduse **esmast keelt** ja **tagavarakeelt**, kui esmane keel pole saadaval.

Abi → Saada vearaport...

Avab vearaporti dialoogi, mille abil saab teada anda veast või esitada oma 'soov' millegi parandamiseks.

Abi → KPatience info

Näitab versiooni ja infot autori kohta.

Abi → KDE info

Näitab KDE versiooni ja muud olulisemat põhiinfot.

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*

   Muuta saab kaartide esi- ja tagakülje välimust ning mängu teemat. Selleks kasuta menüükäsku **Seadistused** → **Muuda välimust...** (**F10**)

2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*

   Ei, KPatience'i ei saa klaviatuuri abil mängida. Küll on enamikul menüükäskudel olemas kiirklahvid.

3. *Ma ei saa isegi vihjetega aru, kuidas mängida. Aidake!*

   Lisaks 'vihjetele' on väga kasulik ka 'demorežiim', milles tehisaju mängib mängu sinu eest. Sinu ülesandeks on lihtsalt vaadata ja õppida. Aga kui tekib mingeid küsimusi, uuri lähemalt käsiraamatu osasid Kuidas mängida ja Mängureeglid, strateegia ja nõuanded.

Peatükk 6

Autorid ja litsents

KPatience

KPatience'i autoriõigus (c) 1995-2000: Paul Olav Tvete

KPatience'i autoriõigus (c) 2001-2007: Stephan Kulow coolo@kde.org

Freecelli lahendaja: Shlomi Fish shlomif@vipe.technion.ac.il

Dokumentatsiooni autoriõigus (c) 2000: Paul Olav Tvete

Dokumentatsiooni uuendas KDE 2.0 tarbeks: Mike McBride no mail

Dokumentatsiooni kirjutas KPatience 2.0 (KDE 2.1) tarbeks ümber: Maren Pakura maren@kde.org

Dokumentatsiooni korrigeeris ja uuendas KPatience 3.6 tarbeks: Richard Hawthorne techno_plume-coding@yahoo.com

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

KPatience on osa KDE projektist http://www.kde.org/ .

KPatience asub paketis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ .

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KPatience oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KPatience baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KPatience kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.

Lisa B

Indeks

Ämblik, 12
Ässad välja, 9

Numbers
48, 11

A
algpakk, 8

F
Freecell, 10

G
Golf, 12

H
heitepakk, 8

K
Klondike, 9

L
lõpp-pakk, 8
Lihtsameelne Siim, 11

M
mängupakid, 8
mastid, 7
mastirida, 7
Mod3, 10
Mustlane, 10

V
Vanaisa, 9
Vanaisa kell, 11

Y
Yukon, 11